

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah teknologi Augmented Reality. Teknologi ini dapat menggabungkan benda maya 2D ke lingkungan nyata 3D dan menampilkan benda maya tersebut kedalam waktu nyata. Augmented Reality banyak dimanfaatkan sebagai media informasi pembelajaran atau pengenalan suatu objek wisata yang dapat diberikan kepada penggunanya.

Penelitian ini menggunakan beberapa jurnal sebagai referensi dan pembanding. Penelitian yang berjudul **PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PURA PUSEH DI DESA DHARMA AGUNG LAMPUNG TENGAH** sebagai Marker.

Penelitian ini dirancang untuk mempermudah masyarakat dalam mengenal bangunan Pure Puseh dalam bentuk 3D dan untuk memberikan informasi mengenai tata letak bangunan Pura dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality berbasis Android. Hasil penelitian berupa buku yang dijadikan marker dan aplikasi Augmented Reality yang menampilkan objek bangunan Pura Puseh dalam bentuk 3D.

Pura Puseh menjadi tempat suci berikutnya yang masuk dalam kategori pura kahyangan tiga. Masyarakat Hindu percaya bahwa pura puseh merupakan pura yang berfungsi sebagai pemelihara. Apalagi, mereka beranggapan bahwa pura ini menjadi stana dari Dewa Wisnu.

Pura puseh umumnya ditempatkan di bagian selatan dari sebuah desa. Pura ini juga kerap dibangun dengan cara menghadap ke pantai. Di Bali Utara, Anda akan menjumpai bahwa masyarakat setempat menyebut pura puseh sebagai pura segara, dan untuk Di Lampung anda dapat menjumpai Di Desa Dharma Agung Kecamatan Seputih Mataram Kabupaten Lampung Tengah.

Pura menjadi tempat ibadah utama umat Hindu Di Lampung. Bahkan, keberadaan pura di Lampung begitu banyak. Namun, tahukah Anda ada beragam jenis pura di Lampung yang masing-masing karakteristik serta fungsinya memiliki perbedaan satu sama lain. Terkadang, Anda akan menemukan pura dengan ukuran bangunan yang begitu masif di Lampung. Sebagai contoh, Anda bisa menjumpai keberadaan pura berukuran besar ini di Pura Kerthi Bhuana, Jl Bay Pass Soekarno Hatta, Waylunik, Way Lunik, Kec. Teluk Betung Selatan, Kota Bandar Lampung, Lampung. Namun, di tempat lain, ada pula pura yang yang tidak terlalu besar dan bahkan digunakan sebagai tempat peribadahan kelompok masyarakat tertentu.

Keberadaan beragam jenis pura di Lampung merupakan sarana bagi masyarakat Hindu Lampung melakukan persembahan kepada para dewa. Anda akan menjumpai pura yang sengaja ditujukan untuk persembahan kepada Dewa Brahma yang dianggap sebagai Dewa Pencipta. Lalu, ada pula pura untuk Dewa Wisnu sebagai Dewa Pemelihara ataupun pura untuk Dewa Siwa sebagai Dewa Pelebur.

Tak hanya dari segi fungsi persembahan, jenis pura di Lampung juga dibangun dengan prinsip yang tertata rapi. Prinsip yang dimaksud adalah Asta Kosala Kosali serta Tri Hita Karana. Pembangunan pura dengan berdasarkan kedua

prinsip tersebut memastikan bahwa bangunan pura memiliki desain yang selaras dengan Pencipta, sesama manusia, serta lingkungan.

Pelestarian kebudayaan bangsa dapat diupayakan dengan bantuan teknologi. Teknologi perkembangannya cukup pesat saat ini adalah teknologi augmented reality yang menggabungkan benda maya 3 dimensi dari bangunan ke lingkungan nyata. Dengan membuat dan menampilkan objek berupa 3D dari bangunan Pura tersebut yang dapat mempermudah seseorang baik itu masyarakat asing maupun local untuk dapat mengenal dan mempelajari Pura Puseh ini dengan lebih interaktif dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana cara Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Pura Puseh Di Desa Dharma Agung Lampung Tengah dengan menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan metode *markerless* sebagai metode yang digunakan dalam penerapan *Augmented Reaity*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam pembuatan aplikasi penerapan teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan ini yaitu:

1. Aplikasi menampilkan beberapa Bangunan Pura Di Desa Dharma Agung Lampung Tengah dalam bentuk 3 Dimensi beserta beberapa informasi disetiap bangunannya.

2. Metode yang digunakan pada Augmented Reality adalah metode Markerless dan objek yang digunakan sebagai penanda yaitu Manual book Pengenalan Bangunan Pura Puseh.
3. Aplikasi dapat dijalankan di perangkat android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Augmented Reality Penerapan Pura Puseh Di Desa Dharma Agung dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari, memperkenalkan dan melestarikan konsep sistem Pura Puseh itu sendiri.
2. Tujuan Penelitian ini adalah untuk memberikan informasi mengenai tata letak bangunan Pura dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality berbasis Android.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun kegunaan manfaat penelitian ini antara lain:

1. Masyarakat juga dapat mempelajari seperti apa bangunan yang ada di Pura Puseh tanpa harus berada langsung di area Pura Puseh. Augmented Reality bisa menjadi media pembelajaran sekaligus media informasi yang menarik secara visual.
2. Aplikasi ini juga baik digunakan sebagai media pengenalan salah satu bentuk kebudayaan Indonesia, khususnya Hindu Bali, yaitu Pura Puseh kepada masyarakat internasional.

